

«Sound on Sound, una cinta muy Personal»

La cinta virgen para Personal Computer C-10 y C-15.



Sound on Sound es una marca registrada producida y distribuida
por **Iberofón, s. a.**

Sound on sound le obsequia:
Con la compra de una cinta, usted tendrá opción a uno de
estos regalos:

- Ordenador Spectrum 48 K.
- Cursos de Básico.
- Cassettes de regalo.
- Camisetas.
- Cazadoras.
- Y cientos de regalos sorpresas.

**SI TIENE VD. UN SPECTRUM,
MICROHOBBY ES SU REVISTA**

MICROHOBBY

REVISTA INDEPENDIENTE PARA USUARIOS DE ORDENADORES SINCLAIR

SEMANAL

AÑO II - N.º 45

125 PTS.

Canarias 135 pts.

LONDRES

**LAS NOVEDADES
DE LA 8ª
PERSONAL
COMPUTER SHOW**

PROGRAMAS

**EL BUZO
BASKET
LOS
ANILLOS**

NUEVO

**"NIGHT
SHADE",
ULTIMATE
RIZA
EL RIZO**

TRUCOS

**CONVERSOR
HEXADECIMAL EN
CODIGO MAQUINA**



**CADA
SEMANA
EN SU
QUIOSCO**

**PORQUE VD. MEJOR QUE NADIE,
SABE LO QUE ES TENER UN HOBBY.**

MICROHOBBY

CASSETTE

AÑO I. N.º 8 OCTUBRE 1985

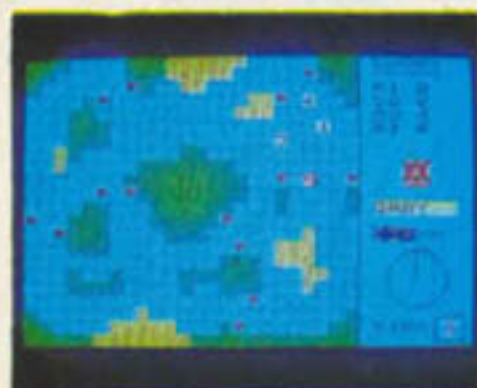
395 ptas.

SUMARIO



5 KEOPS REVENGE

Solamente ante la tumba de Keops podrás librarte de su venganza.



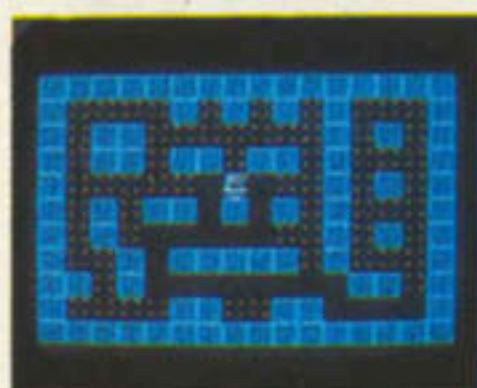
6 REGATA

Súmate a la gran regata de balandros y demuestra tu destreza con los vientos.



7 SHEREZADE

¿Podrás efectuar el rescate de la bella Sherezade antes del tiempo límite?



8 DOÑA PEPA

Ayuda a nuestra protagonista a ordenar su extraña y pintoresca despensa.

9 CASTILLO MALDITO

Los castillos son bellos y atractivos por fuera, pero... ¿y por dentro?

10 RISKY RISK

Intenta descubrir la clave secreta que guardan las grutas de Risky Risk.

11 SOLITARIO

Te presentamos un nuevo y original juego de naipes españoles.

12 ALIEN BANK

Las «perras» de los alienígenas al alcance de tu mano.

13 CHIPS VALLEY

Tu responsabilidad son los circuitos de tu ordenador.

14 PUZZLE

¿En cuántos intentos crees que podrás recomponer la figura original?

Director Editorial: José Ignacio Gómez-Centurión. Director Ejecutivo: Miguel Angel Hijosa. Redactor Jefe: Africa Pérez Tolosa. Redacción: José M.ª Díaz, Gabriel Nieto, Víctor Prieto. Superv. Software: Paco Martín Ramos. Maqueta: Rosa María Capitel. Colaboradores: L. E. Juan, J. A. López, C. Martínez, J. Morgon, P. S. Pérez, F. Romero, M. Sebares, P. Silos, X. Serra, J. M. Valladares, G. Villarreal. Dto. Circulación: Carlos Peropadre. Fotografía: Carlos Candel. Dibujos: J. L. Frontán. Edita: HOBBY PRESS, S. A. Presidente: María Andrino. Consejero Delegado: José I. Gómez-Centurión. Jefe de Publicidad: Marisa Esteban. Secretaria de Publicidad: Concha Gutiérrez. Publicidad Barcelona: Isidro Iglesias. Tel.: (93) 307 11 13. Secretaria de Dirección: Marisa Cogorro. Suscripciones: M.ª Rosa González, M.ª del Mar Calzada. Redacción, Administración y Publicidad: La Granja, s/n. ALCOBENDAS (Madrid). Tel. 654 32 11. Distribución: Coedis, S. A. Valencia, 245. Barcelona. Imprime: Rotedic, S. A. Fotocomposición: NOVOCOMP. Nicolás Morales, 38-40. Fotomecánica: GROF. Depósito Legal: M. 792-1985. Reservados todos los derechos. Printed in Spain.

MICROMANIA

da juego para todos

A LA VENTA
EN SU KIOSKO

MICRO Manía

EDITA
EL PASO PRESS S.A.

Año I - N° 4

Sólo para adictos

250 Ptas.

¡MUSICA MAESTRO!

TODA
UNA ORQUESTA
EN TU
AMSTRAD

PATAS ARRIBA
LOS "POKES"
DE
PYJAMARAMA
Y AUTOMANIA

SPECTRUM:

CARRERAS,
PERSECUCIONES
Y MOVIMIENTOS
ALEATORIOS

LO NUNCA VISTO:
¡MAPA EN
TRES DIMENSIONES
DEL
EVERYONE'S A WALLY!



KEOPS REVENGE

Spectrum 48 K

Como es sabido, los faraones del antiguo Egipto se hacían construir soberbios mausoleos en los lugares más visibles del desierto con un doble fin, que a la vista de tales edificaciones su nombre y su grandeza fuese recordado a través de los tiempos y que, siguiendo sus creencias, pudieran ser albergados en su interior objetos y riquezas que poder utilizar en el mundo que, tras su muerte, les esperaba.

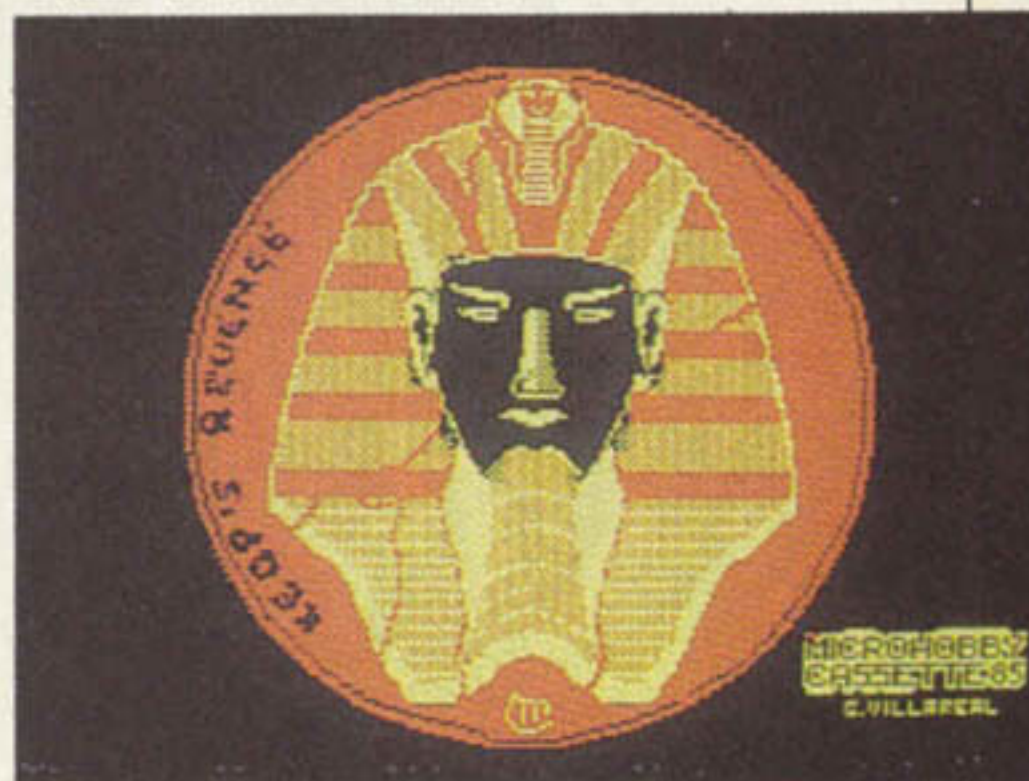
Estas típicas construcciones en forma de pirámides por lo tanto guardaban en su interior los más codiciados tesoros, que no tardaron en ocupar un lugar preferente en las mentes de gentes ávidas de riqueza.

Los intentos de hacerse con tales tesoros no se hicieron esperar. Apenas eran terminadas de construir ya había habido bandas de «ladrones de tumbas» que, en vano, pretendían infiltrarse en su interior con tales ánimos.

Pero también lo faraones habían tenido en cuenta las acciones de tales personajes. A fin de evitarlas ordenaban a sus «arquitectos» que los pasillos interiores fueran verdaderos laberintos que dificultasen el hallazgo a cuantos pretendieran llegar a la cámara mortuoria y realmente lo conseguían, incluso dentro del propio laberinto existían pisos y paredes falsas que se desplazaban al transitar alguien por ellos ocultando su

verdadero camino o atrapando al intruso en su interior para siempre.

Para mayor seguridad, los corredores interiores se plagaban de todo tipo de trampas mortales, así pues dejaban en el interior multitud de serpientes venenosas, corrientes de agua y arena que inundaban salas en un santiamén, acabando así con la vida de quien osara invadir su monumento.



Tu andadura por las distintas zonas desérticas ha terminado. Ante ti se encuentra la magna obra de Keops y tan sólo una acción rápida y segura te puede dar el éxito; pero por el contrario, una vez dentro de la tumba, la venganza de Keops por tal acción comenzará a cumplirse. La maldición puede ser solamente ¡tu destrucción! □

(P) Avanzar
(Q) Subir/Saltar

REGATA

Spectrum 48

Las regatas de balandros es uno de los deportes náuticos de mayor belleza y en los que es necesario una gran destreza y muy buenos conocimientos de las artes de navegación.

Tras la introducción de los datos iniciales correspondientes, comienza el juego.

La regata consiste en un recorrido a través de seis metas parciales y una meta final. Para completar correctamente el recorrido hay que dirigir las embarcaciones hacia cada una de las metas marcadas como A, B, C, D, E, F y G y finalmente, a la línea de llegada.

Para ello, cada jugador dispone de la posibilidad de orientar el barco en la dirección que estime más oportuna en función del trayecto a realizar y la dirección del viento. Una vez seleccionada la dirección, se efectuará la tirada en la que el contador dará como resultado un valor de 1 a 9, que en combinación con la dirección del viento, dará como resultado el valor de avance real de la embarcación.

Si durante la travesía un barco se encuentra con algún obstáculo, se producirán daños y éstos serán contabilizados en el marcador correspondiente al navío. Los bancos de arena causan el doble de daños que el resto de los obstáculos (costas, boyas, balandros y límites del mapa).

Al pasar por cada meta parcial los

participantes sufrirán la penalización correspondiente al valor de los daños ocasionados en la etapa recorrida. Esta penalización se efectúa de modo que durante las próximas jugadas avanzará tan sólo, una casilla. El resto de las que le correspondiesen se descuentan del contador de daños hasta su neutralización, una vez el contador de daños esté a cero se avanzará normalmente.

Según la dirección del viento reinante, el avance de las embarcaciones tendrá el siguiente valor:

TIPOS DE VIENTOS		AVANCES
PROA	Frontal	0
CEÑIDA	Frontal oblicuo	1 a 4
TRAVES	Lateral	1 a 6
LARGO	Trasero oblicuo	1 a 9
POPA	Trasero	1 a 5

Si el viento sopla por detrás (popa), se tirarán dos veces seguidas.

A la derecha del mapa están dispuestos los indicadores tanto de daños como de posición del barco en turno de jugada.

Las distintas maniobras se pueden controlar con las teclas:

- (Z)** Giro a la derecha
- (X)** Giro a la izquierda
- (ENTER)** selecciona y juega.

SHEREZADE

Spectrum 48 K

Creemos estar en lo cierto al afirmar en este pequeño comentario, que casi ninguno de nosotros se ha quedado sin escuchar o incluso ver alguno de los emocionantes cuentos de las MIL Y UNA NOCHE. Por ejemplo, aquél que narraba las peripecias del humilde y noble Aladino y su maravillosa lámpara de aceite, en la que habitaba el fantástico Genio que todo le concedía.



También estamos en la creencia de que no todos sabéis que el origen de éste y otros cuentos famosos fue también debido a la gran imaginación de una esclava, que para prolongar su vida se las ingenió para entretener a su amo narrándole noche tras noche una nueva historia. Así le distraía de tal modo que éste se olvidaba por completo de la sentencia que sobre ella había decidido.

Sherezade, éste es el nombre de tan astuta esclava, prolonga de esta mane-

ra su vida hasta el punto de hacerse imprescindible en las veladas nocturnas del gran Visir, su dueño.

Pues bien, mientras que la bella Sherezade entretiene a su señor, tú podrás intentar su rescate introduciéndote en los enrevesados jardines del palacio, para llegar al salón en donde se encuentra prisionera.

Sherezade, en sus paseos por el vigilado recinto y preveyendo que alguien se aventure a rescatarla, ha ido sembrando los senderos con pequeños brillantes del inmenso tesoro del Visir para que te puedan servir de orientación en el deambular por jardines y salones.

Para realizar con éxito el rescate de la fabulosa Sherezade, nuestro protagonista debe tratar de recorrer los 9 salones de que consta el juego, mientras Sherezade entretiene con sus narraciones a los habitantes del palacio. Para ello, el indicador de tiempo te orientará sobre cuánto le falta para concluir su historia y puedas hacerte idea de la prisa que te debes dar.

TECLADO:

- (O) Izquierda
- (P) Derecha
- (Q) Arriba
- (A) Abajo

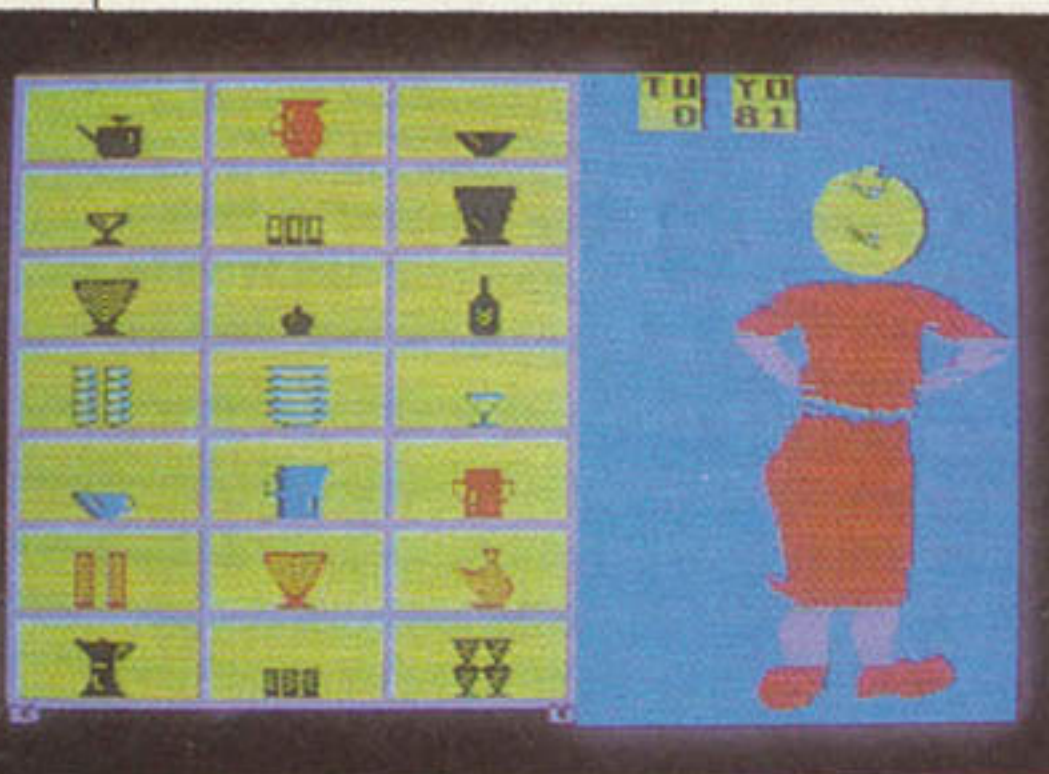
JOYSTICK SINCLAIR
JOYSTICK KEMPSTON

DOÑA PEPA

Spectrum 48 K

Otro juego más en el que tu adversario es, nada menos, que tu propio ordenador y que como de costumbre no dará cuartel durante toda la partida, además de no dejarse hacer trampas bajo ningún concepto.

Situados en el salón de la casa de la simpática Doña Pepa, la encontramos, como suele ser habitual en las buenas amas de casa, realizando «sus labores», es decir, puesta patas arriba toda la casa para después de una apurada limpieza, dejarla ordenadita para crear un buen ambiente casero.



Es tal la habilidad que algunas de las amas de casa llegan a alcanzar con la repetición de estas faenas, que quizá tú al igual que nosotros, te has planteado en alguna ocasión si sería fácil o no desbancarla en una inteligente carrera de este tipo de «aventuras».

Pues bien, como decíamos, en el salón principal de su casa, Doña Pepa po-

see un bonito mueble en el que hay 21 estantes. En cada uno de ellos cabe un objeto distinto de su preciada vajilla.

El vajillero se encuentra vacío y todos los objetos han pasado por el jabón y el estropajo quedando como el jaspe. Solamente falta colocarlos debidamente en su sitio. Pero sólo se pueden colocar uno, dos o tres de cada vez. Quiere decirse con esto que no colocar ninguno o intentar colocar una cantidad superior a tres sería considerado como un abuso hacia nuestra dama.

Alternativamente se irán colocando objetos en los estantes y apreciarás que las respuestas a tus maniobras son absolutamente inmediatas, y más tarde te darás cuenta de que son tan certeras como rápidas.

El final de cada partida sucede cuando todos los estantes están llenos de objetos, aunque lo más interesante de todo ello es que la baza la gana aquél que logre colocar el último objeto en el mueble.

Tras algunas bazas verás que no resulta nada sencillo desbancar a Doña Pepa, al menos nosotros lo hemos intentado un buen número de veces y las más no lo conseguimos. Sólo empleando una buena concentración y después de reflexionar largamente, debes efectuar las jugadas, con eso y todo verás que cuanto hemos comentado es cierto... ¡vaya con la señora!

CASTILLO MALDITO

Spectrum 48 K

El escenario en donde se desarrollan los acontecimientos es un antiquísimo castillo formado por veintidós habitaciones dispuestas de un modo un tanto antojadizo. Para desarrollar el influjo, deberás tomar buena nota de la situación de cada una de ellas, de lo contrario, bien podrías acabar con un ir y venir sin sentido por todas ellas, salvo que confíes muy mucho en tus dotes de retentiva y orientación.

En estas habitaciones se encuentran escondidos los fantasmales habitantes de la gran fortaleza, unos seres abominables ante los que deberás optar entre el habitual dilema: luchar o huir, todo ello en función de que los consideres inferiores o superiores a ti.

Desde el comienzo del juego sabrás tus valores personales relativos a los distintos conceptos:

Sabiduría, habilidad, fuerza, etc... y que a lo largo del juego irán cambiando en función de las acciones que decidas efectuar, ya que no siempre serás consciente del fin que te pueden llegar a deparar. Por ejemplo, bebiendo una pócima puede aumentar o disminuir alguna de tus características...

Así, por ejemplo, ante la aparición de uno de estos monstruitos eres interpellado sobre si deseas luchar o no, deberás comparar sus valores con los tuyos y en caso de querer entablar la lucha, se te concede el privilegio de elegir tus



Estas en el salon

Hay una mesa a un lado Nordeste. Hay una salida al Norte. Hay una escalera que sube al Este. Al Oeste ladrillos donde existia una escalera. Al Sur hay una vieja grada

«armas», que en buena lógica, han de ser aquéllas con las que puedes superar a tu adversario.

También dispones de una cierta cantidad de dinero que, en algunas fases de tu aventura, puedes llegar a utilizar para aumentar alguna de tus cualidades.

Tus desplazamientos por los corredores del castillo los deberás efectuar mediante órdenes directas a través del teclado de tu ordenador y básicamente se resumen en éstas:

- (N) Norte
- (S) Sur
- (E) Este
- (O) Oeste
- (C) Combatir
- (F) Huir

También otras palabras podrán ser utilizadas y las podrás identificar, según avance el juego, siguiendo el ejemplo anterior. Para beber la pócima deberás teclear BEBER.

RISKY RISK

Spectrum 48 K

Libros antiquísimos, papiros y experiencias ajenas. Llevas mucho tiempo investigando para encontrar la situación del tesoro de Risky Risk, el más codicioso reyezuelo de todas las civilizaciones africanas conocidas.

Aventureros, investigadores e incluso salvajes lugareños han perdido sus vidas en el intento de hacerse con las enormes riquezas, que según las leyendas se hallan allí almacenadas. Otros, por su afán de confirmar sus teorías sobre aquella civilización.

Tras recorrer aldeas y selvas, divisas por fin los primeros indicios de que te estás acercando a las grutas. Oculta por espesos matorrales de plantas gigantes, descubres la entrada, tu emoción del momento crece casi tanto como tu pulso, y un escalofrío recorre tu espalda.

donde multitud de peligros acechan a cada paso. Internamente haces un repaso de los conocimientos que posees de su interior, para evitarlos en lo posible.

«... Las trampas de afiladas cañas resultan mortales al menor contacto y algunas de ellas doblemente peligrosas pues están en continuo movimiento...»

Un anciano lugareño te aconsejó no acercarte a las bolas de fuego móviles, pues son altamente destructivas. Sin embargo, podrás transitar por encima de aquéllas que están paradas y por tanto, carentes de poder.

«... Las últimas frases del profesor Smittin, única persona que logró salir de ellas, aunque le costó la vida, se referían a los pisos que se hundían y a la multitud de cadáveres y calaveras que había en el interior de los diferentes salones. Sobre todo insistía en lo curioso que resultaban algunos esqueletos, que lejos de estar blanquecinos, mostraban un color extraño y por no prestarles la debida atención podrías perecer en tu aventura.

Así pues, tan sólo podrás llegar al final utilizando tus mayores habilidades al sortear las peligrosas trampas.

- (Q)** Salto largo izq.
- (A)** Salto largo dcha.
- (W)** Salto corto izq.
- (S)** Salto corto dcha.
- (O)** Paso a izq.
- (P)** Paso a dcha.



Según la información que has recabado, se trata de una serie de grutas excavadas en el interior de la montaña,

SOLITARIO

Spectrum 48 K

De entre la multitud de pasatiempos existentes con naipes, os ofrecemos una de las variantes más entretenidas de solitarios con baraja española.

El programa simula perfectamente el denominado «solitario de la cruz». Sin duda, esta denominación se debe a la curiosa disposición inicial de las cartas.

A los efectos oportunos, el programa genera las 40 cartas de nuestra baraja y, tras un concienzudo «barajado», dispondrá de cinco cartas en la comentada forma de cruz, quedando el resto de ellas (mazo) a su izquierda.

Tras esta fase inicial, verás en la parte superior izquierda un reloj de tiempo real que puedes conectar o desconectar a tu antojo pulsando la tecla R.

Una vez decidida la modalidad de juego, sin tiempo o por el contrario con cronómetro, comenzarás a realizar el solitario.

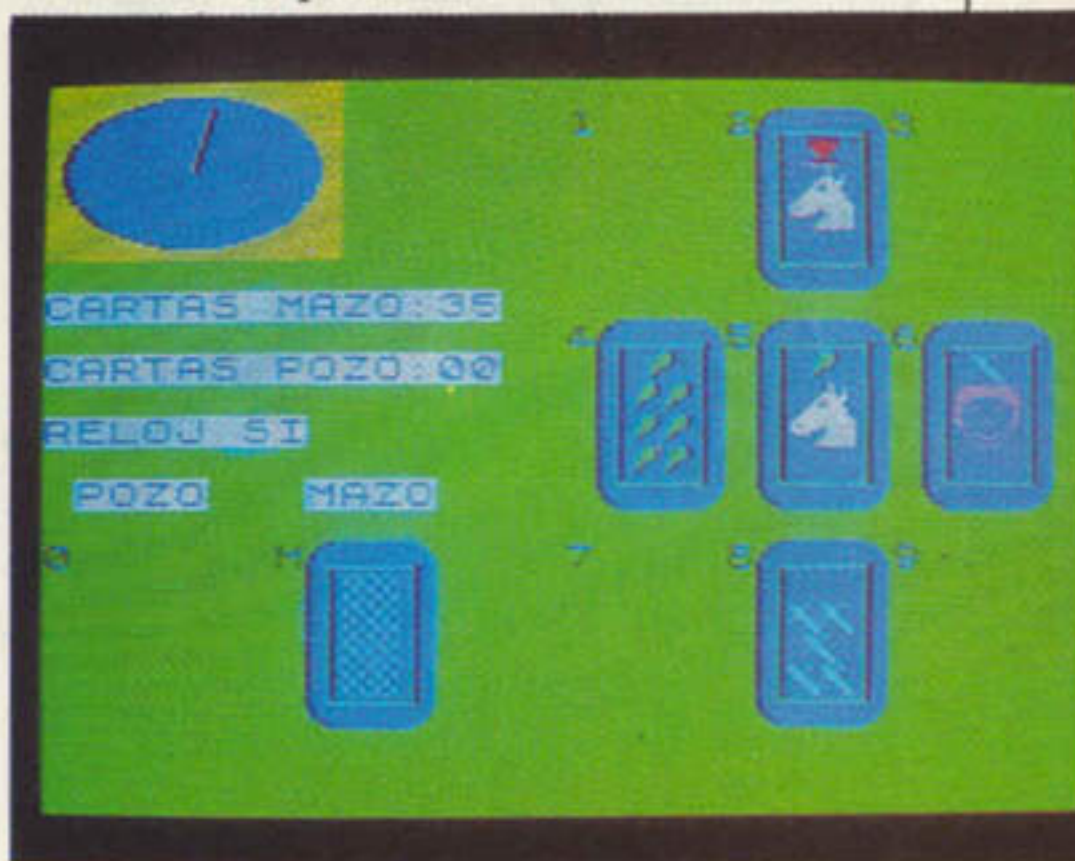
El objetivo de éste es dejar colocadas en las cuatro esquinas numeradas cada uno de los «palos» de la bajara, comenzando con los ases y el resto en orden ascendente hasta el rey.

Los movimientos correctos de las cartas de los montones se rigen por la norma de que la carta se coloque encima de otra que ha de ser de valor inmediatamente inferior, es decir, se puede colocar un tres sobre un cuatro (la jugada contraria sería inválida).

Si la carta en juego no puede ser colocada correctamente en ningún montón ni de la cruz ni de las esquinas, deberá colocarse en el Pozo y proceder a elegir una nueva carta del mazo.

La partida termina cuando las cartas quedan como decíamos, repartidas en cuatro montones, uno de cada palo, en las cuatro esquinas numeradas.

Si la opción elegida es jugar contra reloj, el final del tiempo marcará también el fin de la partida.



El programa ha sido agradablemente complementado con la inclusión del sintetizador de voz que publicamos en nuestro número 1. Debido a ello, los mensajes del juego se efectúan gráficamente a través de la pantalla y simultáneamente, a través del canal de sonido de tu Spectrum.

ALIEN BANK

Spectrum 48 K

Como era de esperar, la nave que no hace muchos días se avistó sobrevolando las afueras de la ciudad, ha dado sus primeras muestras de belicosidad y sus tripulantes han pasado a la fase de ataque a los principales edificios de la urbe.

De este modo, las emisoras de radio y TV han sido silenciadas, los alamecenes de combustible y alimentos, así como los bancos, tomados por la fuerza y el ejército se defiende como puede por las calles.



Dada la gravedad del momento se han formado distintos grupos que, a modo de guerrillas, tratan de recuperar pequeños objetivos ocupados por el grupo de invasores.

Tú, como tantos más, formas parte de estos grupos de defensores civiles y entre las tareas encomendadas está la de recuperar el dinero del Banco Nacional que, días pasados, fue tomado por los Aliens, ya que tus conocimientos del in-

terior del edificio son excelentes. No en vano, has sido el vigilante nocturno durante más de cinco años.

La primera parte del plan se ha efectuado con pleno éxito. Con la ayuda de varios compañeros has logrado atravesar las alarmas exteriores y ahora estás en uno de los corredores del banco. Tu misión da comienzo. Tendrás que recoger todas las sacas de dinero distribuidas por los corredores a la vez que debes burlar a los alienígenas que están en constante ronda de vigilancia; de este modo siendo el más rápido, podrás alcanzar los sótanos en donde tus posibilidades de huida son mayores.

Eso sí, tus conocimientos del interior te permitirán circular por escaleras de servicio que, sin duda, ellos desconocen.

En el sótano hay una salida al exterior que se construyó en lo que eran cimientos del antiguo banco en el que, originalmente, había dos puertas, una de ellas se hundió y ahora te ves con la posibilidad de usar dos llaves para una única salida, ¿cuál será la falsa?...

- (O) Izquierda
- (P) Derecha
- (Q) Subir
- (A) Bajar
- (M-) Escalera nueva

(SPACE) Escalera nueva

JOYSTICK SINCLAIR
JOYSTICK KEMPSTON

CHIPS VALLEY

Spectrum 48 K

Un mal día conectas tu ordenador y éste no responde a tus instrucciones. Todo ello te induce a creer que algo extraño está sucediendo y razón no te falta, unos BITS traviesos se están dedicando a sus «fechorías» preferidas en los intrincados circuitos.

Para restaurar tu ordenador, deberás reparar los daños efectuados por ellos procurando no encontrártelos, pues podrías resultar dañado. Una vez conse-

guido, deberás conectar las baterías para que su funcionamiento sea correcto.

- (O) Izquierda
- (P) Derecha
- (Q) Arriba
- (A) Abajo

(SPACE) HIPERESPACIO
JOYSTICK SINCLAIR
JOYSTICK KEMPSTON

¡¡COMPLETA TU COLECCION!!



Enviando este cupón, más 195 ptas. en sellos o mediante giro postal, recibirán en tu domicilio el ejemplar de Microhobby Cassette que nos indiques. (Solamente se puede solicitar un ejemplar por cada cupón adjunto).

(No se admitirán fotocopias)

Oferta válida
hasta el 15-10-85

PUZZLE

Spectrum 48 K

Este puzzle gráfico es uno de los tipos pasatiempos que mayor dedicación precisan.

Puedes poner a prueba no solamente tu capacidad de retentiva, sino que además, podrás medir tu grado de paciencia ya que ambas cualidades te serán exigidas para realizarlo íntegramente.

Finalizada la carga del programa, te será mostrada en pantalla la figura original del puzzle. Cuando la hayas memorizado y pulsando una tecla, se efectuará una partición desordenada en 16

trozos que deberás colocar en el orden correcto a fin de obtener de nuevo la imagen correcta.

Uno de los cuadros quedará en blanco y al trasladarlo de sitio, efectuará un intercambio de lugar con la figura adyacente que tú le hayas indicado, utilizando los cursores:

- (5) Izquierda
- (6) Abajo
- (7) Arriba
- (8) Derecha

¡¡COMPLETA TU COLECCION!!

Deseo recibir un Microhobby-Cassette n.º

NOMBRE EDAD

APELLIDOS

DOMICILIO

CIUDAD PROVINCIA

C. POSTAL TELEFONO

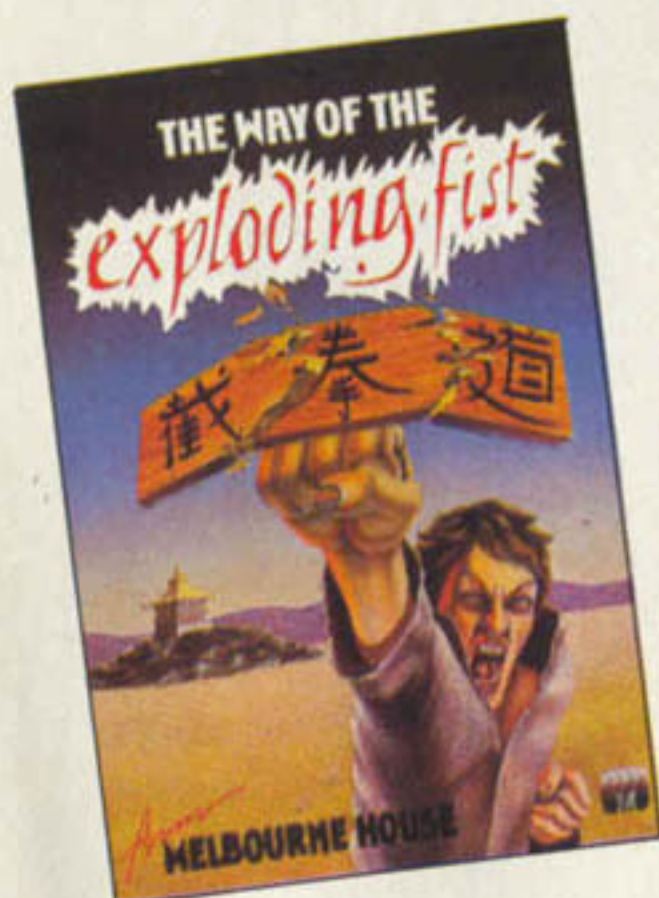
PROFESION

No se admiten contrareembolsos

Siempre los primeros en tener lo mejor...

círculo de soft

MICROAMIGO S.A.



AJEDREZ (3 Dimensiones) 3.500 Ptas.
THE COVENANT 2.700 Ptas.
EXPLODING FIST 3.100 Ptas.

**¡Un increíble regalo
por cada programa!**

Este magnífico reloj digital de cinco funciones puede ser tuyo si pides tus programas al **Círculo de Soft**. Si tu compra es de dos programas te obsequiamos con: **Un conmutador TV-Ordenador...** y ambos regalos si pides tres programas.

y además...

GREMLINS	2.300 Ptas.
BEACH HEAD	2.700 Ptas.
COMBAT LINX	2.100 Ptas.
POLE POSITION	1.900 Ptas.
DRAGONTORE (prox.)	2.100 Ptas.
DECATHLON	2.100 Ptas.
KNIGH LORE (Novedad)	1.950 Ptas.
ALIEN 8 (Novedad)	1.950 Ptas.
KONG STRIKES BACK	2.100 Ptas.
HUNCHIBACK II	2.100 Ptas.
ONE ON ONE (Novedad)	3.100 Ptas.
ROCKY	2.100 Ptas.
RAID OVER MOSCOW	2.100 Ptas.
BOXING	1.950 Ptas.



Nuestra dirección:
Castellana, 268, 3.º C
28046 MADRID
Tel.: 733 25 00

CUPON DE PEDIDO

Recorta o copia este cupón, o pide tus programas por teléfono. Deseo recibir a vuelta de correo el(los) siguiente(s) programase(s).

TÍTULO _____ P.V.P. _____

☐ Contrarreembolso ☐ Giro Postal ☐ Talón adjunto a Microamigo, S. A.

Nombre _____ C.P. _____

Apellidos _____ Edad _____

Domicilio _____

Localidad _____

Provincia _____

Teléfono _____

Fecha caducidad _____

ORDENADOR

MICROHOBBY

CASSETTE

- *Keops Revenge* ● *Regata* ● *Sherezade*
- *Doña Pepa* ● *Castillo Maldito* ● *Risky Risk*
- *Solitario* ● *Puzzle* ● *Chips Valley* ● *Alien Bank*



FRONTÁN